



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado de secundaria; de la i.e San Martín de Porres N° 60019-Iquitos 2015”

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

DOCTOR EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Mgr. Orieta Gonzales Ramírez

ASESOR:

Dr.Li Loo Kung, Carlos Antonio

SECCIÓN:

Doctorado en Educación

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación de los aprendizajes

PERÚ – 2015

MIEMBROS DEL JURADO

Dr.

Presidente

Dr.

Miembro del jurado

Dr.

Miembro del jurado

DEDICATORIA

*A Dios por la vida que me ha dado
y la salud. A mí esposo por el
apoyo incondicional en mis
estudios y a mis hijos por darme
las fuerzas de entenderme los
momentos que no estaba cuando
ellos necesitaban de mí y a toda mi
familia y amigos por sus deseos y
bendiciones.*

ORJETA

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi agradecimiento sincero a las siguientes personas e instituciones:

- A mi asesor: Dr. Carlos Antonio Li Loo Kung, por su asesoramiento a lo largo del desarrollo del presente estudio.
- A todos los estudiantes que pertenecieron a la muestra por haber participado muy gustosamente en el Proyecto.
- A los miembros del jurado calificador por la dedicación prestada al revisar mi tesis de investigación.
- A mis profesores del Doctorado en Educación, por sus sabias enseñanzas y por la entrega incondicional de su amistad y buen ejemplo.
- A la Universidad Cesar Vallejo, por darme la oportunidad de culminar mis estudios de Doctorado, en la especialidad de Administración de la Educación.

MUCHAS GRACIAS

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Orieta Gonzales Ramírez, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N°:05330270. Con la tesis titulada: “Influencia de los video juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado de secundaria; de la I.E San Martin de Porres N° 60019 - Iquitos 2015”

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.

Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

- 3) La tesis no ha sido plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseado ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificada (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción deriven, sometiéndome a la normativa vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Iquitos, 27 de noviembre de 2015

Nombres y Apellidos: Orieta Gonzales Ramírez
DNI N°:05330270

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presento ante ustedes la Tesis titulada: “Influencia de los video juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado de secundaria; de la I.E San Martín de Porres N°60019- Iquitos 2015”, con la finalidad de Conocer los factores que influyen al concurrir a los videos juegos, y elementos que poseen estos video juegos, Sistematizar de manera gradual que video juegos son más distractivos o dañinos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en cumplimiento del reglamento de la Universidad César Vallejo para obtener el grado académico de Doctor en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Orieta Gonzales Ramirez

ÍNDICE

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
RESUMO	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Problema	24
1.2. Hipótesis	24
1.3. Objetivos	24
II. MARCO METODOLOGICO	25
2.1. Variables	25
2.2. Operacionalización de variables	25
2.3. Metodología	27
2.4. Tipo de estudio	27
2.5. Diseño	28
2.6. Población, muestra y muestreo	28
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
2.8. Métodos de análisis de datos	29
2.9. Consideraciones éticas	29
III. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	45
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

ANEXOS	51
N° 1 Artículo Científico	52
N° 2 Matriz de consistencia	69
N° 3 Cuestionario	72
N° 4 Matriz de Validación	76

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la “Influencia de los videos juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado de secundaria; de la I.E San Martin de Porres N° 60019 - Iquitos 2015”. El estudio fue de tipo correlacional con un diseño, no experimental de tipo transaccional correlacional.

La hipótesis fue: Existe influencia significativa del video juegos sobre el RENDIMIENTO ACADEMICO de los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019- Iquitos 2015. Pero el objetivo general fue: Determinar la influencia de los videos juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019 -Iquitos 2015. Y los objetivos específicos fueron: Conocer los factores que influyen a concurrir a los videos juegos los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019- Iquitos 2015. Conocer que elementos y factores que poseen estos videos juegos, que serían perjudiciales para el normal desarrollo académico de los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019- Iquitos 2015. Procesar la información de manera sistemática y gradual sobre la influencia de los videos juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019 - Iquitos 2015.

La muestra estuvo conformada por 320 estudiantes matriculados del 3ro. Y 4to. Grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019. La técnica que se empleó para la recolección de los datos fue la encuesta, y el análisis documental el instrumento fue el cuestionario y registro de notas y para el análisis de los datos se empleó tablas de porcentaje y promedios, gráficos estadísticos y la prueba de hipótesis de chi cuadrada X^2 Los resultados más relevantes fueron:

$X^2_c = 19.84 > X^2_t = 11.07$, $gl = 4$, $\alpha < 0.05\%$ con una magnitud de relación de 0.61% (magnitud de relación moderada) entre las variables, aceptando la hipótesis de investigación:

Con los resultados obtenidos se interpretó por medio de cuadros y gráficos estadísticos, aplicando la prueba de chi cuadrada X^2 , se obtuvo: $X^2_c = 19.84$, $X^2_t = 11.07$, $gl = 4$, $\alpha < 0.05\%$, con una confiabilidad de 59 %, por lo que $X^2_c > X^2_t$ y se aceptó la hipótesis de investigación: que Existe influencia significativa del video juegos sobre el RENDIMIENTO ACADEMICO de los estudiantes del 3ro y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa San Martin de Porres N° 60019- Iquitos 2015.

Palabras Claves: Video Juegos, Rendimiento, Académico.

ABSTRACT

The present study was to determine the "influence of video games on the academic performance of students in the 3rd and 4th grade of secondary school; El San Martin de Porres No. 60019 - Iquitos 2015 ". The study was a correlational design, correlational not experimental transactional.

The hypothesis was: There is significant influence of video games on the academic performance of students of the 3rd and 4th grade high of School San Martin de Porres Iquitos No. 60019- 2015. But the overall objective was: To determine the influence of video games in the academic performance of students of the 3rd and 4th grade secondary Educational Institution San Martin de Porres No. 60019 -Iquitos 2015. And the specific objectives were: To determine the factors that influence to attend video games students 3rd and 4th grade high of School San Martin de Porres Iquitos No. 60019- 2015. Knowing that elements and factors that have these video games that would be detrimental to the normal academic development of students of the 3rd and 4th grade Secondary Educational Institution San Martin de Porres No. 60019- 2015. Iquitos Process the information systematically and gradually the influence of video games in the academic performance of students of the 3rd and 4th grade high of School St. Martin de Porres No. 60019 - Iquitos 2015.

The sample consisted of 320 students enrolled 3rd. And 4th. High degree of School San Martin de Porres No. 60019. The technique used for collecting data was a survey and document analysis instrument was the questionnaire and recording notes and for data analysis percentage and averages tables, graphics and statistical hypothesis test was used chi-square χ^2 The main results were:

$\chi^2_c = 19.84 > \chi^2_t = 11.07$, $df = 4$, $\alpha < 0.05\%$ with a magnitude ratio 0.61% (moderate magnitude relationship) between variables, accepting the research hypothesis:

With the results was performed by means of statistical charts and tables, using the chi square test χ^2 was obtained: $\chi^2_c = 19.84$, $\chi^2_T = 11.07$, $df = 4$, $\alpha < 0.05\%$, with a reliability of 59%, by what $\chi^2_c > \chi^2_T$ and the research hypothesis is accepted, that there is significant influence of video games on the academic performance of students of the 3rd and 4th grade high of School San Martin de Porres No. 60019- 2015 Iquitos.

Keywords: Video Games, Performance, Academic.

RESUMO

O presente estudo foi determinar a "influência dos jogos de vídeo sobre o desempenho acadêmico dos alunos no grau 3 e 4 de ensino secundário; El San Martin de Porres No. 60019 - Iquitos 2015 ". O estudo foi um projeto de correlação, correlacional não transacional experimental.

A hipótese foi: Há uma influência significativa de jogos de vídeo sobre o desempenho acadêmico dos alunos da 3ª e 4ª série alta de Escola San Martin de Porres Iquitos No. 60019- 2015. Mas o objetivo geral foi: Para determinar a influência de jogos de vídeo no desempenho acadêmico dos alunos da 3ª e 4ª série secundário Instituição acadêmica San Martin de Porres No. 60019 -Iquitos 2015. E os objetivos específicos foram: Determinar os fatores que influenciam a assistir jogos de vídeo estudantes 3ª e 4ª alto grau de Escola San Martin de Porres Iquitos No. 60019- 2015. Sabendo que elementos e factores que têm estes jogos de vídeo que seria prejudicial para o desenvolvimento acadêmico normal dos alunos do 3º e 4º ano Instituição de Ensino Secundário San Martin de Porres No. 60019- 2015. Iquitos processar as informações de forma sistemática e gradualmente a influência dos videogames no desempenho acadêmico dos alunos do 3º e 4º alto grau de Escola St. Martin de Porres No. 60019 - Iquitos 2015.

A amostra foi composta de 320 alunos matriculados 3. E 4. O alto nível da Escola de San Martin de Porres No. 60019. A técnica utilizada para a coleta de dados foi um instrumento de pesquisa e análise de documentos foi o questionário e as notas de gravação e de análise de dados percentuais e médias tabelas, gráficos e teste de hipótese estatística foi utilizado X2 qui-quadrado Os principais resultados foram:

$X^2_c = 19.84 > X^2_T = 11,07$, $df = 4$, $\alpha < 0,05\%$ com um (relação de magnitude moderada) rácio magnitude 0,61% entre as variáveis, aceitando a hipótese de pesquisa:

Com os resultados foi realizada por meio de gráficos e tabelas estatísticas, utilizando o teste de qui quadrado X2 obteve-se: $X^2_c = 19,84$, $X^2_T = 11,07$, $df = 4$, $\alpha < 0,05\%$, com uma fiabilidade de 59%, por o que $X^2_c > X^2_T$ ea hipótese de pesquisa é aceito, que não há influência significativa de jogos de vídeo sobre o desempenho acadêmico dos alunos da 3ª e 4ª série alta de Escola San Martin de Porres No. 60019- 2015 Iquitos.

Palavras-chave: Jogos de Vídeo, Performance, acadêmico.